
JOYSTICK
133
Arcanum
AIDE DE JEU
Commando 2
SOLUCE
Soluces
SUPPLEMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 133

SOMMAIRE

C'est en ce beau jour du 11 décembre 2001 que j'ai l'honneur de désigner le gagnant du mois dernier. Sylvain Col, c'est son nom, a été le seul à me donner le nombre exact de bonnes réponses reçues, à savoir 19 (c'est très peu, mais le problème n'était pas simple). C'est d'autant plus mérité, qu'il m'a proposé une démonstration complète de la solution que je pourrai envoyer à ceux qui m'en feront la demande. Pour les autres, sachez simplement qu'il est impossible, pour les caméléon de devenir tous de la même couleur. Il est vrai que le problème était assez complexe ; je vais donc faire plus simple ce mois-ci pour que tout le monde puisse participer. Voici l'énoncé du problème : Gana, Cap'tain Ta Race et moi-même sommes allés boire un coup au café du coin. L'addition était de 25 €. (Oui, je sais, on a bu comme des trous). Ayant tous les trois mis 10 € chacun, soit 30 €, le serveur nous a rendu 5 pièces d'1 €. Nous avons chacun repris 1 € et laissé 2 € de pourboire. En toute logique, nous avons donc payé chacun 9 €. Or 3 x 9 = 27 €, plus les 2 € de pourboire = 29 €. Mais où est donc passé l'euro qui manque ?
Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de janvier. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurais-je de



bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr., et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

Bonne chance !
Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 133
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx, Kika
Directeur artistique :
Stéphane Noël
Maquette : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 133
de Joystick est une publication HDP

AIDE DE JEU
Arcanum

Quel personnage choisir, comment distribuer les points d'expérience, où trouver des compagnons ? Les questions ne manquent pas. Arcanum est tellement riche en péripéties, que progresser dans cette aventure peut parfois se révéler bien ardu. Alors si vous êtes perdu, si vous en avez marre de tourner en rond ou si vous aimeriez bien vous adjoindre un chien, cette aide de jeu devrait parvenir à vous indiquer quelques ficelles sans vous gâcher le plaisir de la découverte.





CRÉER SON PERSONNAGE

Avant de vous lancer à la conquête du monde, vous devez avoir une idée de la manière dont vous allez jouer votre personnage. Le niveau maximal qu'il pourra atteindre sera le 50, au total vous aurez 64 points d'expérience à distribuer sur l'ensemble de vos caractéristiques. Pour vous en sortir le mieux possible et avoir un perso efficace, aucun point n'est à gaspiller. Votre avatar doit donc avoir des caractéristiques assez homogènes. Mettre des points dans les écoles de magie d'un pur technologue ne sert à rien, ou assurer une force surhumaine à un mage est complètement idiot.

Dans un premier temps, vous devez choisir le sexe. Si l'homme n'a aucune modification, la femme, elle, gagne +1 en constitution et –1 en force. Ensuite les races vont aussi déterminer les points forts et les points faibles de votre héros. Voici un récapitulatif, histoire de faire une mise au point.

Nain : +1 force, +1 constitution, +15 % aptitude technologique, +2 attribut technologique, -1 charisme, -1 dextérité, les sorts coûtent 2x plus chers.

Elfe : +1 dextérité, +1 volonté, +1 beauté, +15 % aptitude magique, -2 constitution, -1 force, -2 attribut technologique

Gnome : +2 volonté, +2 marchandage, +10 réaction mondaine, -2 constitution

Demi-elfe : +1 dextérité, +1 beauté, +5 % aptitude magique, -1 constitution, -1 attribut technologique







Demi-orc : +1 force, +1 constitution, +2 mêlée et esquive, +10 % résistance au poison, -2 beauté, -2 charisme.

Demi-ogre : +4 force, +10 % résistance aux dommages, -2 discrétion, -4 intelligence, -1 beauté

Halfelin : +2 dextérité, +2 discrétion, +1 esquive, +5 % coup critique, -3 force

Humain : aucune modification.

Pour vous ouvrir la plupart des quêtes, vous devez avoir un niveau assez élevé d'intelligence. Le charme et la beauté parviennent à exercer une influence sur vos interlocuteurs, mais votre intelligence les fera craquer beaucoup plus sûrement.

Si vous choisissez des origines à votre personnage, une nouvelle modification sera apportée à ses caractéristiques. Je ne saurai trop vous conseiller de bien lire les détails que l'on vous donne dans l'écran de création. Certaines origines vous permettent de démarrer avec un









objet particulier dans votre inventaire. Elles aident aussi parfois à obtenir de meilleurs objets tout au long du jeu.

Plusieurs détails sont à connaître pour vous simplifier la vie :
Si vous arrivez à avoir plus de 20 en vitesse (dépendant de la dextérité), vous serez le plus rapide en combat de manière vraiment frappante. Le jeu et le crochetage ne deviennent vraiment intéressants que si vous mettez beaucoup de points dans ces skills. Il y a beaucoup de pièges dans certaines zones de la carte, mais un parchemin habilement utilisé est bien plus efficace que les nombreux points nécessaires pour monter cette skill. Il y a mieux à monter que ça. De la même manière, réparer soi-même son armement n'est pas une nécessité : le jeu comporte des réparateurs doués très accessibles et peu coûteux (le camelot sur les quais de Tarante est un véritable maître en la matière). Les armes à distance ont besoin de projectiles pour fonctionner. Soit vous les achetez (il est assez facile de trouver des flèches, mais les munitions pour armes à feu sont beaucoup plus rares), soit vous les fabriquez. Pensez alors à mettre des points dans la skill voulue et à obtenir le bon schéma. Le plus facile est d'utiliser uniquement des armes au corps à corps et donc il faut avoir un bon combattant accompagné d'un sorcier pour balancer des sorts. Si vous ne manquez pas de flèches (de nombreux ennemis en possèdent), vous risquez de courir après les balles.



L'ENTRAÎNEMENT

Pour progresser, votre héros doit apprendre des spécialisations. S'il peut placer des points dans celle désirée, il doit avoir un grade reconnu pour obtenir les bonus de la skill. Et pour cela, il doit s'entraîner auprès d'un professeur. Pour que celui-ci accepte de vous faire partager son enseignement, vous devez non seulement mettre des points dans la skill mais aussi dans l'attribut principal qui lui correspond. Trois grades existent : apprenti, expert, maître. La plupart du temps passé d'un rang à l'autre ne demande qu'un peu d'argent, mais pour atteindre le niveau de maître certains professeurs vous demanderont d'accomplir des quêtes pour prouver votre valeur. Je ne vous ai mis que les skills d'attaque. En règle générale, pour découvrir les enseignants, il suffit de demander à ceux qui vous font subir l'apprentissage.

LES PROFESSEURS

Archer : apprenti : garde archer d'élite, Dernlholm ; expert : capitaine d'élite archer, Caladon, Dernholm ; maître : Kietzel Javelot, Racine Noire puis Caladon.

Esquive : apprenti : les gardes de toutes les villes, expert : Herkemer Oggdoddler, Racine Noire et Mr Winde, maître chasseur de Qintarra ; maître : Adkin, Eaux Dormantes.
Corps à corps : apprenti : les gardes de toutes les villes, expert : Herkemer Oggdoddler, racine noire ; maître : Garrick, Dernholm patrouille.
Lancer : apprenti : Theo la flèche, Cendrebourg, Grunwalde, Racine Noire, garde d'élite, Caladon ; expert : Theo la Flèche, Cendrebourg, Liane Del Par, Dernholm, Vegard Moltenflow, clan de la roue, maître : Clarissa Shalmo, cuisine d'Annabelle à Racine Noire.

LES QUÊTES

Archer : Kietzel vous demande de retrouver un arc dans les ruines qu'il vous indique sur votre carte. Bien sûr, quelques créatures vous y attendent, prêtes à vous mettre à mal. Pour accomplir votre quête, vous devez aussi résoudre un petit puzzle. À la fin de chaque zone, il y a une torche. Tirez dessus avec un arc pour passer à la zone suivante. Dans la dernière salle, vous découvrez













trois torches, tirez sur celle de droite. Prenez alors l'arc et revenez voir Kietzel. L'arc tire de très loin mais est assez lent. Si vous voulez le garder et être tout de même entraîné, vous pouvez le voler une fois que vous l'avez donné ou dire que vous ne l'avez pas trouvé. Kietzel vous entraînera alors contre 2 000 pièces d'or.

Esquive : Adkin vous demande de tuer Garrick et de revenir avec ses yeux. Mais Garrick est le maître du corps à corps. Pour que votre quête fonctionne, vous devez donc accomplir en premier lieu la quête que vous donne Garrick. Une fois que vous l'avez tué, vous fouillez son cadavre. Mais apparemment il n'y a rien qui ressemble à des yeux. Parlez à Druella pour obtenir une potion de soin pour les yeux. Retournez voir Adkin. Quand il vous demande les yeux, donnez-lui la potion pour qu'il recouvre la vue.

Corps à corps : Pour devenir maître, Garrick vous demande de sauver Druella (il vous indique le lieu



sur votre carte). Une fois que vous l'avez secourue, discutez avec elle pour tuer Garrick lorsqu'il vous aura entraîné. Parlez ensuite avec Druella.

Lancer : Clarissa vous demande de retrouver un objet. Vous devez tuer en utilisant une attaque à distance et tirer sur les torches à la fin. Ne vous trompez pas d'ordre : tirez d'abord sur la torche du milieu, celle de droite, la torche éteinte, la torche de gauche, la fourche gauche, la torche du milieu.

LES COMPAGNONS

De nombreux compagnons vous attendent tout au long de votre voyage. Le nombre que peut atteindre votre groupe dépend en grande partie de votre charisme. En règle générale, pour qu'ils acceptent de se joindre à vous, vous devrez respecter certaines règles. Voici la liste par ordre alphabétique des personnes aptes à vous accompagner.

Chukka : Vous le trouvez à Tarante dans la maison de Bates. Il est niveau 16, non entraîné et alignement bon. Il vous rejoint après que vous avez exploré les Mines de la montagne noire pour Bates. C'est un excellent combattant au corps à corps.

Dante : Vous le trouvez à Racine Noire (au Vieux Loup de Mer). Il est lvl 12, non entraîné et d'alignement bon. C'est un spécialiste dans les écoles de nécromancie blanche, force et magie de l'air. Son seul problème est qu'il n'aime pas les orcs, si vous en avez déjà un dans votre groupe, il risque de ne pas vouloir se joindre à vous.



Chien : Il se trouve à Cendrebourg à côté de l'auberge. Lvl 12, sans alignement et spécialisé au corps à corps, il attend d'être sauvé par vous. C'est un compagnon plein de charme : outre qu'il ne compte pas dans leur nombre, il est excellent au corps à corps. Par contre, vous ne pourrez plus voyager en train.

Franklin Payne : Il se trouve à Racine Noire. Lvl 35, sans entraînement, il n'est accessible qu'à un certain moment du jeu. Il connaît le premier schéma dans chaque école de technologie.

Gar : Il est à Tarante dans l'exposition de H.T. Parnell. Lvl 10, sans entraînement, alignement bon. Vous devez être au moins de rang 2 en persuasion pour qu'il accepte de se joindre à vous. Faites-le parler de thé puis discutez avec Parnell. C'est un bon combattant au corps à corps.

Geoffrey Cendre- Tallerond : Il est à Cendrebourg à proximité du cimetière. Lvl 12, sans entraînement, alignement mauvais. Vous devez être d'alignement mauvais pour le prendre avec vous. Il connaît les sorts des écoles de feu, force et nécromancie noire.













Jayna Tourniquet : Elle est à Dernholm. Lvl 6, sans entraînement, sans alignement. Elle crée des mixtures en utilisant ses dons dans les écoles botaniques et de thérapeutique. Pour qu'elle vous rejoigne, vous devez être positif en aptitude technologique.

Jormund : Il se trouve à Qintarra. Lvl 20, sans entraînement. Vous devez résoudre le meurtre de Wrath pour qu'il vous rejoigne. Il connaît les sorts des écoles de feu et de force mais a des pénalités dues à sa race.

Loghaire : Il se trouve dans les souterrains du clan de la roue. Lvl 35, sans entraînement, alignement bon. Pour qu'il se joigne à vous, vous devez parler à son fils (un certain niveau en intelligence est requis) et ensuite trouver Loghaire pour lui demander de revenir d'exil.

Magnus : Il se trouve à Tarante près de P. Schuyler & fils. Lvl 8, sans entraînement, alignement bon. Il est spécialisé en forge et en mécanique.

Perriman : Il se trouve à Tarante à la résidence des Saule. Il est accessible uniquement après que vous avez découvert Qintarra. Lvl 25, sans entraînement, il connaît les sorts des écoles de feu, nécromancie blanche et illusion.

Raven : Elle se trouve à Qintarra. Lvl 32, entraînée en archerie, alignement bon. Elle se joint à vous après que vous avez découvert ce qui est arrivé au clan de la montagne noire. Elle connaît les sorts des écoles eau et nécromancie blanche.

Sébastien : Il est à Tarante. Lvl 30, sans entraînement, il se joint à vous à une seule condition : vous devez avoir parlé à Edward Saule et lui avoir fait part de ses plans sur la Fosse avant que Sébastien apparaisse. Une fois que vous avez tué le chef de gang, il est à vous. Il connaît les schémas des écoles d'électricité et d'explosifs.

Sogg : Il est à Tristes Collines, lvl 2, sans entraînement. Vous devez avoir au moins 9 en charisme pour qu'il intègre votre groupe. C'est un excellent combattant au corps à corps.

Thorvald : Il est à l'île du désespoir, lvl 23, sans entraînement. Vous devez être au moins de rang 3 en persuasion pour qu'il vous rejoigne. Il débute avec 21 en force et est excellent au corps à corps.

Tollo : Il est à Dernholm, lvl 30, sans entraînement et d'alignement diabolique. Pour qu'il vous rejoigne, vous devez le sortir de prison.

Torian Kel : Il est à l'ancien temple, lvl 20, sans entraînement, alignement diabolique. Vous devez être diabolique et retrouver du sang de dragon pour qu'il se joigne à vous. Si vous décidez de vous battre plutôt que de parler lors de l'épreuve finale, il vous quitte.

Virgile : Il est au site du crash, lvl 1, sans entraînement et sans alignement. Il connaît les sorts de nécromancie blanche et peut crocheter les coffres.

Vollinger : Il est à Dernholm à l'auberge, lvl 15, sans entraînement, sans alignement. Il est spécialiste dans les écoles d'armurerie, force et chimie.

Waromon : Il est au village Bedokaan, lvl 20, expert à l'arc et maître au corps à corps, sans alignement. Vous devez résoudre le problème des braconniers de manière pacifique pour qu'il se joigne à vous.

Z'an Al'urin : Elle est à T'sen-Ang, lvl 29, diabolique. Elle connaît les sorts des écoles de terre, force et temporel.

UNE HISTOIRE DE DIEUX

Arcanum possède ses propres dieux, qu'ils soient grands ou petits, ils demandent tous une obole pour une bénédiction. Mais il ne s'agit pas de les adorer n'importe comment. Si vous avez encore la bénédiction d'un dieu antagoniste, alors à la place de vous bénir, celui que vous venez de voir va vous maudire. Pour lever leur malédiction, vous devrez redonner une obole. Les dieux opposés sont Geshtianna/Kerlin, Ter'el/Bolo, Alberich/Shakar, Makaal, Torg.
Pour obtenir des renseignements sur les us









et coutumes des dieux, le mieux est de vous rendre à l'université de Tarante. Là, Aldous vous offrira un opuscule qui vous permettra d'étudier le diagramme de Mazzerin. Il existe une bénédiction ultime, celle de Velorien. Vous trouverez ci-dessous tous les renseignements pour apprendre à bien adorer son dieu.

Alberich : Son autel est à l'intérieur des grottes du clan de la roue. Vous devez lui donner des rocs de lave. On en trouve dans les mines de la montagne noire ainsi que chez les vendeurs nains.

Bolo : L'autel est aux coordonnées W882, S423, il se passionne pour les anneaux.

Geshtianna : L'autel est à Eau Dormante, elle aime les racines de passion que l'on trouve dans la nature.

Kerlin : L'autel est à W1214, S1137, il faut déposer une ancienne pièce.

Makaal : L'autel se trouve au village Bedokaan, un cœur de pierre suffit. Cherchez autour du village pour en découvrir.

Shakar : L'autel est au village Kree et des armes en os lui suffisent.

Ter'el : L'autel est sur la terre sacrée des elfes de Qintarra pas très loin du campement. Pour une statuette li'tani, il vous accordera sa bénédiction (on en trouve à Cendrebourg chez le vendeur elfe qui traîne sur les quais).







Torg : L'autel est à W1627, S1635 et un rubis suffit pour obtenir sa bénédiction.

Halcyon : L'autel est à Vooriden, vous devez vous munir d'une branche d'olivier trouvée dans les grottes du clan de la roue au Terrarium.

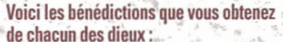
Kai'tan : L'autel est à la passe gorgoth. Il demande une géode.

Moorindal : Son autel est dans le temple de Derian-ka. Il vous faut un diamant noir.

Velorien : Son autel se trouve dans les ruines de Vendigroth et il n'exige que votre vie.

Pour obtenir l'ultime bénédiction, voici le cursus que vous devez suivre : elle se décompose en trois cercles suivant le diagramme de Mazzerin.

Adorez Ter'el, puis Makaal, ensuite Alberich, Geshtianna, Halcyon, Torg, bolo, Kerlin, Shakar, Moorindal, Alberich, Makaal, Kerlin, Bolo, Kai'tan et enfin Velorien.



Voici les bénédictions que vous obtenez de chacun des dieux :

Alberich : force +1 ; Bolo : vol à la tir +4, crochetage +4 ; Geshtianna : beauté +1 ; Halcyon : une fois complété le premier cercle de bénédiction, sa bénédiction vous donne : volonté +2, perception +2, vie +4, détection de pièges +4 ; Kerlin : marchandage +4, persuasion +4 ; Makaal : dextérité +1 ; Moorindal après avoir complété le second cercle : attaque sournoise +8, corps à corps +4, chance d'un coup critique +10, discrétion +4 ; Shakar : corps à corps +4, attaque sournoise +4 ; Ter'el : perception +1, arc +4 ; Torg : constitution +1 ; Velorien après avoir complété les trois cercles et offert votre vie : résistance magique +30, dextérité +4, résistance aux dommages +30, points de frappe maximum +100, fatigue max +100, corps à corps +12, vol à la tir +12, persuasion +12, esquive +12, armes à feu +12.









Durant vos voyages, vous pouvez rencontrer d'autres moyens pour obtenir des bénédictions ou malédictions. Ainsi votre première quête vous permet d'obtenir la bénédiction d'Arbalah, celle-ci vous donne +5 en réaction mondaine. Le joyau de Hebe volé au prêtre à Tarante donne +2 en beauté et +1 en charisme. Si vous décidez d'aider Madame Toussaude, vous recevez +1 charisme, si vous la tuez –2 sans pouvoir enlever cette malédiction. Le retour de l'idole de Geshtianna à sa prêtresse vous accorde +1 en beauté. Si vous tuez Molly Williamson, un sort vous est jeté : -1 en constitution, -1 en force, -1 en dextérité et –1 en beauté et bien sûr vous ne pouvez pas le lever.

Tristes Collines

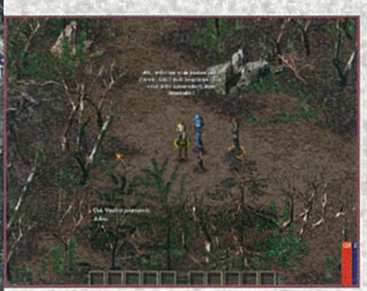
1 - Maire
2 - Temple
3 - Banque
4 - Auberge
5 - Jongle Dunne
6 - Magasin
7 - Forge
8 - Ristezze
9 - Docteur
10 - Herbaliste
11 - Mine
12 - Percival Pionnier
13 - Tas de bois
14 - Gitane
15 - Pont











LE LIEU DE L'ACCIDENT

La première chose que vous voyez après le crash est Virgile. Apparemment, il vous attendait. Après quelques explications fumeuses, il se joint à vous. Cette première carte vous permet de vous faire la main sur des loups, des kites et quelques rats. Découvrez toute la carte pour trouver la grotte. Vous parlez à l'esprit de Charles Brehgo : voici votre première quête. Il vous demande de tuer Arbalah. Sortez de la grotte et finissez d'explorer la carte. Lisez l'inscription sur la pierre et sauvez. Alors que vous quittez le niveau, un tueur s'approche de vous. Si vous laissez Virgile parler, il partira. Vous pouvez le provoquer pour le tuer. Rendez-vous à la maison d'Arbalah. Attendez le jour pour lui parler. Il vous donne une autre version de l'histoire. Il est le seul à dire la vérité. Acceptez de lui ramener son artefact. Repartez au site du crash parler avec le fantôme, promettez-lui la paix s'il daigne vous indiquer où se cache son complice. Allez chez lui, menacez-le, tuez-le ou volez-le et ramenez l'objet à Arbalah. Vous recevez votre première bénédiction. Rendez-vous à Tristes Collines.

TRISTES COLLINES

Attendez le matin pour vous balader. Vous êtes pour l'instant coincé dans la ville tant que vous ne vous êtes pas débarrassé des bandits qui gardent le pont. Discutez avec le maire et acceptez de faire le boulot pour lui. Un peu au-dessus au nord se trouve un gnome. Ne croyez pas ce qu'il dit et ne lui donnez surtout pas l'anneau. Allez au magasin de Ristezze **(8)**. Montrez-lui l'anneau. Il est prêt à vous donner des infos en échange d'un appareil photo ou d'un objet ayant appartenu à Bessie Pionnier. Gardez l'appareil photo et cherchez plutôt un objet. Parlez aux habitants pour obtenir des quêtes. Docteur Robert vous demande de l'aider à défendre la banque d'une attaque de voleurs. Le forgeron vous demande un lingot de pur. Gaylin, l'herbaliste, vous demande de retrouver une amulette de famille. Jongle Dunne de détruire la machine abritée dans le temple, Percival Pionnier de libérer le fantôme de sa mère et Jacob de voler la banque. Acceptez toutes les quêtes sauf celle de voler la banque. À l'auberge, vous tombez sur Sogg et sur les corps de deux hommes dans la chambre de Joachim l'ancien.

Allez à la mine, vous découvrez le fantôme de Bessie ainsi qu'une de ses chaussures. Essayez de lui parler. Donnez-la à Ristezze. Si vous êtes chanceux, vous y trouvez aussi ce que vous réclame le forgeron, sinon il faudra attendre un peu plus longtemps pour en fabriquer un vous-même vous obtenez de lui une dague. Rendez-vous en **(12)**, discutez avec Percival et parlez-lui de sa sœur jusqu'à qu'il vous dise qu'elle est partie à Dernholm. Retournez voir Ristezze pour lui donner la chaussure, il vous donne l'adresse exacte de P. Schuyler & Fils à Tarante. Sauvez et retrouvez le docteur près de la banque. Tuez les bandits, il vous donne un objet pour vous remercier de votre aide. Si vous avez envie de pencher vers le mal, aidez Jongle Dunne **(5)**. Pour détruire le mécanisme de la machine, sélectionnez le boîtier de commande et alt clic pour l'attaquer, vous pouvez aussi utiliser de la dynamite.



Tuez le nain pour éviter qu'il ne vous trahisse. Retournez voir Dunne pour obtenir votre récompense, il vous donne une nouvelle mission. Quand vous parlez au maire, il vous demande si vous n'avez rien pour réparer la machine. Vous possédez une pièce marquée « récupérer » dans la mine. N'acceptez pas la quête tant que vous n'avez fini celle que Dunne vous a donnée. La gitane **(14)** identifie les objets que vous trouvez. Continuez votre route vers le pont. Vous tombez sur trois voleurs **(15)**. Vous avez plusieurs possibilités pour les passer : soit vous payez l'amende, soit vous essayez de discuter et si vous êtes assez persuasif, ils vous laisseront passer ; soit vous les tuer et vous obtiendrez ainsi un point de persuasion. Si vous n'avez pas accepté la quête du maire, ils peuvent vous laisser passer si vous détruisez le tas de bois **(13)** du prochain pont. Le combat est assez dur, alors n'hésitez pas à utiliser les grenades que vous avez trouvées. Quand vous passez le pont, vous retombez sur le gnome. Tuez-le et lisez la lettre qu'il a sur lui. Rendez-vous ensuite à Dernholm.









1 - Jayna Tourniquet
2 - Rupert le chiffonier
3 - Quincaillerie Dolan
4 - Liane
5 - Gladys
6 - Auberge du roi
7 - Sarah
8 - Palais
9 - Garrick
10 - Forgeron
11 - Archibald
12 - Bernard
13 - Oubliettes

DERNHOLM

Explorez la ville et discutez avec tous les gens que vous rencontrez.

Sarah la sœur de Perceval habite en **(7)**. Si vous la questionnez, elle vous raconte comment son frère a vendu la mine et la mort de sa mère. Elle vous donne aussi l'adresse des nouveaux propriétaires à Tarante. Acceptez de lui offrir votre aide pour récupérer son bien.

Dolan **(3)** vous donne le paquet pour Dunne. Retournez à tristes collines pour le lui amener et allez voir le maire afin de lui vendre la pièce pour réparer la machine que vous avez détruite

Quant à Garrick **(9)**, loin d'être un gentleman, il vous méprise. Vous aimeriez bien lui faire rentrer ses paroles mais ne vous avisez pas pour l'instant de céder à vos pulsions. Le sieur Garrick utilise une épée magique qui vous



empoisonne. Votre mort est presque instantanée. Revenez le voir plus tard quand vous serez en meilleure forme.

Gladys **(5)** vous fait part de la manière dont son anneau de famille a été volé il y a de longues années de ça par Archibald **(11)**. Allez le voir pour essayer de le convaincre de le rendre. Il refuse catégoriquement. Ne vous énervez pas : ne le tuez pas et ne le volez pas. Rejoignez son fils Bernard pour découvrir ce que cache l'affaire **(12)**. Il vous explique que Gladys envoie régulièrement quelqu'un essayer de reprendre cet anneau. Retournez voir Archibald et dites-lui que Gladys est attirée par lui. Il vous rendra l'anneau. Bien sûr, pour parvenir à obtenir tous les dialogues, votre intelligence doit aller de pair avec votre charisme. Rendez-vous ensuite au palais **(8)** afin de rencontrer le roi Praetor. Il vous demande de récupérer les impôts de Racine Noire.

Les oubliettes de Dernholm paraissent inaccessibles, mais si vous écoutez bien les rumeurs que colporte le barman, il vous donnera des indices pour découvrir une entrée secrète (elle n'apparaît pas sur la carte).

Après ce bref passage dans cette ville ruinée par la guerre, rendez-vous à racine noire accomplir la quête que vous a indiquée le roi.



1 - Au Vieux Loup de Mer
2 - Les quartiers du Capitaine
3 - Bric à Brac du Rivage
4 - Herkemer Oggdoddler
5 - Mairie
6 - Dame Lydia Camargue
7 - Payne
8 - Grunwalde
9 - Inventeur
10 - La Grosse Enclume
11 - L'Aiguille Dansante
12 - Herbes Thériaques
13 - Au Jetez l'Ancre !
14 - La cuisine d'Anabelle
15 - Envoûtements et Potions de Daphné
16 - Tugal le mage de campagne
17 - Note
18 - Camps des Bandit

RACINE NOIRE

À la Cuisine d'Anabelle **(14)** vous rencontrez deux personnes intéressantes : Clarissa Shalmo et Kietzel Javelot. L'homme vous demande de découvrir ce qu'est devenu un de ses étudiants Dudley (il fait partie de la patrouille dans la ville de Dernholm), tandis que la femme vous mentionne qu'elle recherche une arme de très grand pouvoir.

Racine Noire

À l'auberge **(14)**, le patron est prêt à vous loger gratis si vous lui récupérez son coffre sans aucun frais. Vous allez devoir demander des explications au forgeron **(10)**. Essayez de le convaincre que son comportement avec l'aubergiste est mauvais pour les affaires, il devrait finir par céder si vous lui 50 pièces d'or. Si vous compatissez avec sa condition, il vous offrira une paire de gants. Il ne vous reste plus qu'à ramener son coffre à l'aubergiste.

En **(17)** vous découvrez une note assez étrange. Elle fait partie d'une quête que Césarée vous donne à Tarante.

En **(6)** Lydia Camargue vous demande de retrouver son fils. Elle vous indique le lieu de sa retraite sur la carte. Allez-y, fouillez la maison. Suivez le chemin, il vous mène à son cadavre. Vous obtenez son journal intime et le moyen de détruire le portail inter-dimensionnel. Attendez



d'être plus fort pour vous le faire. À chaque créature tuée, le portail en laisse passer une autre. Tandis que votre équipe les occupe, vous devez utiliser l'instrument que vous avez trouvé sur le corps directement sur la porte ou un sort de dispersion de la magie suivant vos compétences. Elle explose aussitôt et avec elle, les monstres qu'elle engendrait.

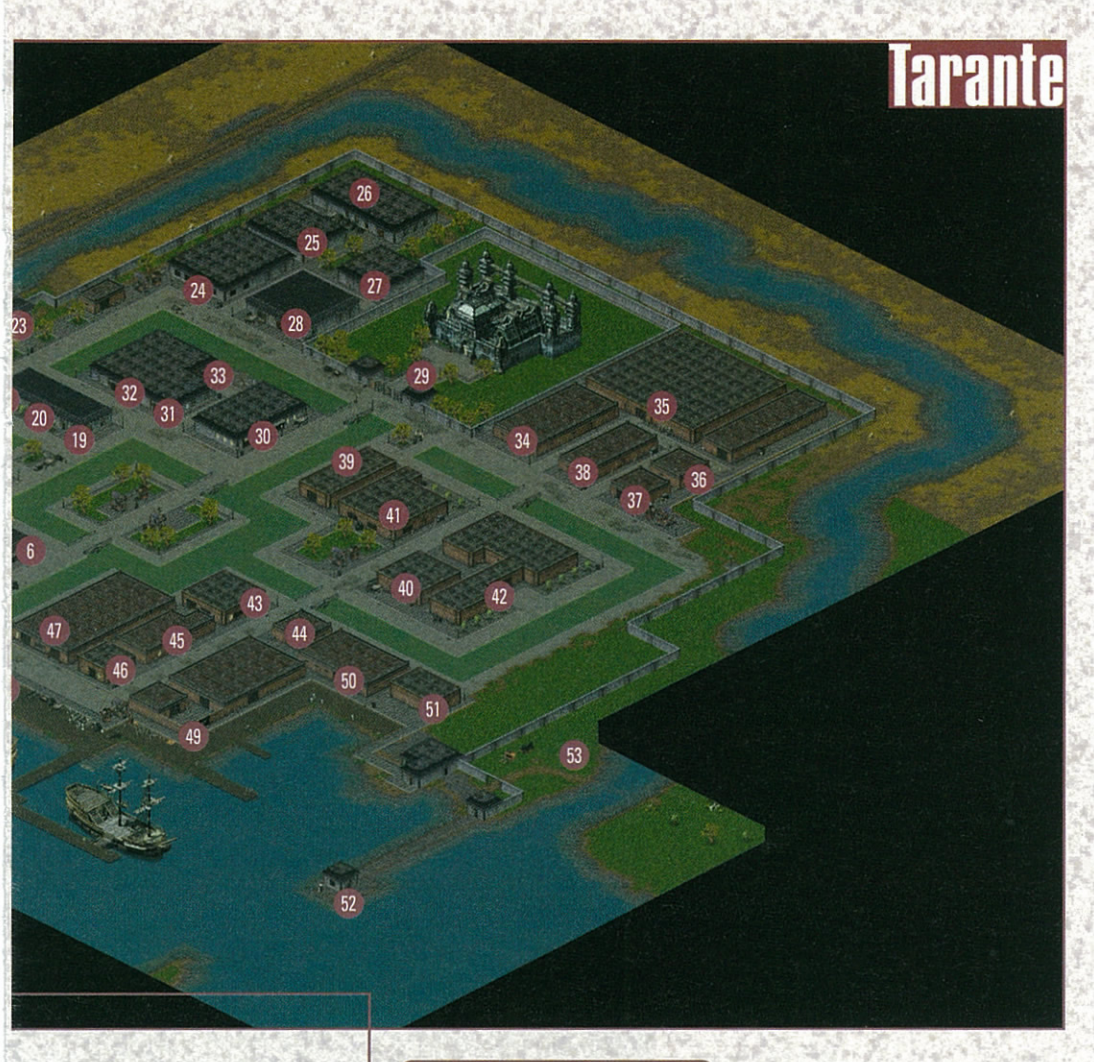
En **(5)** vous trouvez le maire tranquille dans sa demeure. Apparemment il s'est fait cambrioler et il est prêt à vous donner l'argent des impôts si vous lui ramener ce qui lui appartient. Si vous avez pris le journal qui traînait par terre dans les rues de Dernholm et l'avez lu, vous pouvez aussi essayer de le convaincre sans faire la quête de la dague. Celle-ci a été volée par un groupe de bandits résidant en **(18)**. Allez à la Grosse Enclume **(1)** et après avoir écouté les malheurs de Dante, essayez de le convaincre de se joindre à vous pour se racheter en ramenant les impôts au roi. Rendez-vous ensuite directement au camp des voleurs. D'ak Taan est leur chef. Plusieurs choix s'ouvrent à vous. Si vous décidez de voler Tugal **(16)**, tuez-le directement et ramenez la statuette. Si vous décidez d'acheter le poison, vous devez raconter à Grunwalde **(8)** que vous avez des problèmes avec des rats aussi gros que des orcs. Il vous le vend alors contre 100 pièces d'or. Vous pouvez tout aussi bien racheter, pour 300 pièces, les objets du vol ou juste mettre la pâtée aux bandits. Une fois que vous avez la dague, donnez-la au maire et dites-lui que les gardes de Tarante sont incapables de faire leur travail. Il reviendra alors sous la protection de Cumbria et laissera les impôts.

En **(4)** vous rencontrez Herkemer Oggdoddler. Si vous êtes patient et écoutez toutes ses histoires de guerre, il acceptera de vous entraîner.

Ne quittez pas la ville tout de suite. Explorez la côte à l'est de la mairie. Vous trouvez un halfelin. Il vous propose de jouer à un ancien jeu, acceptez. À la question qu'il vous pose, répondez « le temps ». Allez ensuite à l'ouest du camp des voleurs. Vous tombez sur un second halfelin. Répondez « source ». Suivez le chemin vers le nord, vous découvrez le dernier halfelin. Répondez « feu ». Vous recevez de l'expérience ainsi qu'une mystérieuse gemme, celle-ci invoque cinquante halfelins qui combattent à vos côtés. Retournez à Dernholm donner les impôts au roi. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à Tarante.



1 - La fosse
2 - Épicerie de Castleton
3 - Le palais de la mode
4 - Taverne de Grant
5 - Bureau du Télégraphe
6 - Boutique d'Anna/Breloques et Engrenages Geoffroy
7 - Schuyler & fils
8 - Résidence des Charles
9 - Auberge de la Vallée
10 - Le Bougainville
11 - Résidence des Lannier
12 - Résidence des Lalandes
13 - Résidence des Garringsbourg
14 - Résidence des Pettibone
15 - Résidence des Saules
16 - Cimetière
17 - Armurerie Laforge
18 - Armures de qualité de Wallow
19 - 40, rue de la Croix
20 - Dolorès Beston, Maîtresse du surnaturel
21 - Office des Publications de Tarante
22 - Gare de Vermillon
23 - 42, rue de Vermillon
24 - Société de Zoologie
25 - Bibliothèque de Tarante
26 - Université
27 - 20, rue de l'Université
28 - Hôtel de ville, Comp. de l'Eau, Archives
29 - Domaine de Bastien
30 - Chez Hector Parnell
31 - Magerium de Barach
32 - Armurerie Magique de Xe'rad
33 - Maison de Magie Obscure de Zeramin
34 - 15, chemin des 10 Menottes
35 - 18, chemin des 10 Menottes
36 - 57, chemin du Désossé
37 - 12, avenue de l'Est
38 - 32, chemin du Désossé
39 - Temple du Panarii
40 - Le Comptoir du Sapeur
41 - Résidence des Duverger
42 - Compagnie d'eau et d'électricité de Tarante



43 - Pension Poune
44 - 36, cours du Derviche
45 - 11, cours du Derviche
46 - la Maison des Secrets de Madame Toussaude
47 - chez Madame Lily
48 - Camelot
49 - Entrepôt
50 - 17, Corniche de la Courtepointe
51 - 19, Corniche de la Courtepointe
52 - entrée des égouts
53 - gitane

TARANTE

Tarante se divise en trois parties : la partie bourgeoise, le quartier administratif et le quartier pauvre des entrepôts. Visitez d'abord le quartier bourgeois.

Cassandra Pettibone vous attend durant la journée au coin de la première rue, la nuit elle dort chez elle, fermée à clé. Discutez avec elle, elle vous demande de lui ramener une pierre funéraire elfe des ruines elfes. Le lieu apparaît sur votre carte. Si vous êtes persuasif, vous pouvez lui soutirer 300 pièces d'or supplémentaires.
Au coin de la résidence des Pettibone **(14)**, il y a un homme que se cache dans l'ombre. Si Lukan, le bandit qui gardait le pont à Tristes Collines, vous a parlé de la guilde des voleurs alors il vous indique le contact à joindre à Tarante, Thaddeus Mynor. Il vous suggère aussi de le questionner pour avoir des quêtes spécifiques aux voleurs.

À la résidence Garringsbourg **(13)**, Evelyne vous demande de retrouver la peinture volée. Apparemment son mari a laissé échapper des renseignements à propos de la peinture alors qu'il avait trop bu au club pour hommes de Tarante, le Bougainville **(10)**. Si vous êtes un homme, vous pouvez y pénétrer sans problèmes. Si vous êtes une femme, il faut trouver le patron qui habite en **(23)**. Plusieurs solutions s'offrent à vous pour récupérer une invitation. Une fois celle-ci obtenue, filez au club. Si vous parlez au



1 - Auberge de Cendrebourg
2 - Barnabé Bonarien
3 - Salle de réunion
4 - Aux Fines Herbes de Pivoine
5 - 12, Vue du Port
6 - 10, Vue du Port
7 - 10, Chemin du Treillis
8 - 12, Chemin du Treillis
9 - 14, Chemin du Treillis
10 - Aux Armures de Cendrebourg
11 - Confection et Équipement Fenugrec
12 - Armes et Poudres de Guerre
13 - Lunette de Raymond
14 - Négociant Elfe
15 - À la Petite Pression
16 - Au Bâton Tordu
17 - Bazard de Cendrebourg
18 - Geoffroy Cendre-Tallerond
19 - Théo la Flèche
20 - Prison
21 - Gitan
22 - Guillaume Fondépine
23 - Château Hanté

Cendrebourg









portier, il vous donne une liste des gens présents la nuit du vol. Vous découvrez que tout le monde est membre du club, excepté un certain Rorry. Vérifiez le nom aux archives pour connaître son adresse : il habite au 57, Chemin du Désossé **(36)**. À l'intérieur du club, vous rencontrez un elfe noir qui vous demande d'apporter une lettre au 36, Cours du Derviche **(44)**. Si vous la lisez, vous découvrez une adresse : 57, rue du Désossé.

Au coin du Palais de la Mode **(3)**, vous rencontrez un homme qui a perdu son anneau dans les égouts. Descendez à l'intérieur (la plaque à côté de lui) et ramenez-lui l'anneau.

Récupérez la lettre pour Virgile au bureau du Télégraphe **(5)**

Delores Beston **(20)** vous demande de lui trouver une nouvelle boule de cristal, elle vous suggère de la voler à Madame Toussaude **(46)**. Allez voir la gitane. Si vous acceptez de l'aider, elle vous donne sa boule de cristal pour la laisser à Dolores. Après sa mort, revenez voir Madame Toussaude ; elle vous lance une bénédiction.

À l'Office des Publications de Tarante **(21)**, le patron vous offre 500 pièces d'or pour votre histoire. Si vous acceptez, certains habitants vous donneront de l'or. Il vous demande d'apporter un paiement à la résidence des Lannier **(11)**.

Chez Hector Parnell **(30)**, discutez avec Gar. Si vous êtes suffisamment persuasif, il vous parle de thé et révèle ainsi sa véritable intelligence. Demandez alors à Parnell de vous donner son contrat. Maintenant Gar rejoint votre équipe, si vous le libérez, il vous quitte. Vendez la botte du fantôme de la mine de Tristes Collines.

À l'université **(26)** vous rencontrez Benjamin Gershwin, phrénologue. Il vous demande de retrouver les crânes de Jin et Xin, les frères siamois. Ils sont apparemment enterrés au cimetière du coin. Si vous y allez, vous ne trouvez qu'une boîte d'allumettes au nom du Bougainville dans leur tombe. Toujours à l'université, Aldous Buxington vous donne des indications sur les anciens dieux. Dans une salle plus loin, un libraire vous permet d'acquérir des manuels techniques qui accroissent vos connaissances tant qu'ils sont dans votre inventaire.

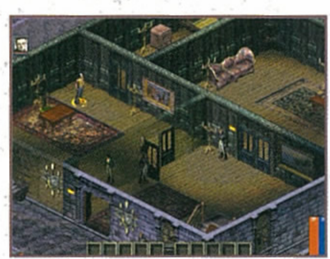
Vous pouvez donner la lettre que vous avez trouvée sur le lieu de l'accident à Jared, un des gardes devant la gare. Il vous demande de parler avec le tailleur de pierre **(37)** pour une pierre tombale.

En **(7)** se trouve le magasin P. Schuyler & fils, à côté vous verrez Magnus. Ce dernier se joindra à votre groupe si vous savez l'écouter. Une fois à l'intérieur, parlez avec le vendeur. Si vous êtes persuasif, vous arrivez à lui faire croire que les autorités vous envoient. Il vous donne la clé pour descendre dans le sous-sol. Vous pouvez aussi le tuer ou tout simplement lui faire les poches. Explorez la zone sous la boutique : des zombies vous attaqueront. Au dernier sous-sol, vous tombez sur une porte. Attention aux pièges. Les nains zombis sont pacifiques, vous n'êtes pas obligé de les tuer. Ils vous laisseront fouiller les caisses et les coffres sans réagir. La dernière porte conduit devant les propriétaires de la boutique. Si vous leur parler, ils vous disent qu'ils sont nécromanciens. Après avoir réveillé le cadavre de leur père, vous obtenez les précieuses indications sur le propriétaire de l'anneau. Si vous avez Magnus avec vous, il décide que les nains zombies appartiennent à son clan et il désire se venger. Après les avoir tués, vous récupérez une clé qui permet d'ouvrir les armoires sur le côté et obtenir ainsi une note qui donne le nom du propriétaire. Visitez maintenant les quartiers pauvres.

Madame Lily **(47)** vous distribue plusieurs quêtes suivant votre sexe et les réponses que vous lui faites. Soit elle vous engage comme simple prostituée, soit comme gros bras. La première mission qu'elle vous demande d'accomplir comme gros bras est de retrouver un collier. Une de ses filles l'a oublié dans une des résidences **(12)** et il semble bien que la bonne Laura l'ait récupéré. Vous pouvez la payer, la menacer pour qu'elle vous remette le collier en main propre. Vous pouvez même la persuader de rejoindre les rangs des filles de Madame Lily. La seconde mission que la tenancière vous donne consiste à réclamer une certaine somme d'argent à Monsieur Langlois, le portier de l'Auberge de la Vallée **(9)**. Il n'a pas encore l'argent, mais il l'aura dans cinq jours. Attendez que la date arrive en accélérant le temps. Dans la troisième mission, vous devez délivrer un paquet à Madame Lannier **(11)**. Pour la dernière quête, Madame Lily vous demande de lui ramener le médaillon de Beauté. Sa position est aléatoire. Parfois, il est dans les égouts, d'autre fois dans d'autre ville.

Monsieur Soc **(49)** vous demande de nettoyer ses entrepôts des rats qui l'infestent. Commencez par celui de l'ouest pour récupérer la clé du suivant. Une fois qu'ils sont vides, vous pouvez les utiliser pour vous-même.







Au 36, Cours du Derviche **(44)**, vous délivrez la lettre que l'elfe noir vous à donné au Bougainville. Si vous ne l'avez pas ouverte, vous recevez 1 000 points d'XP ; dans le cas contraire, vous êtes obligé de vous battre. Sur l'un des corps, vous découvrirez le passeport de Rorry.

En **(40)**, vous tombez sur le propriétaire de la mine de Sarah Pionnier. Vous pouvez la lui racheter ou le convaincre de vous la donner en lui racontant un beau mensonge.
Cedric Duverger **(41)** est prêt à vous indiquer un moyen pour pénétrer dans la résidence de Bastien si vous détruisez la machine à vapeur qui est conservée dans l'usine en **(35)**. Si vous avez un alignement démoniaque, vous n'aurez aucun problème avec cette quête, mais il y a d'autre méthode pour se glisser dans la maison de Bastien.

Au temple Panarii **(39)**, vous récupérez un pamphlet.

Au 57, Chemin du Désossé, **(36)**, un demi ogre garde un cagibi. Tuez le, il y a la peinture à l'intérieur. Ramenez la peinture aux Garringsbourg, pour compléter la quête.









Sur l'île de Tarante (au centre de la carte), un homme vous demande si vous connaissez Césarée (il est au Bougainville). Acceptez de lui amener un message. Une fois que vous l'avez donné, vous vous apercevez que le message est une ruse pour assassiner Césarée. Ce dernier se débarrasse de l'assassin et vous attend à l'angle de la rue. Là, il vous demande de retrouver les crânes des frères siamois. Il vous suggère de chercher dans un entrepôt. Effectivement, ils sont au 17, Corniche de la Courtepointe **(50)**. Les portes sont fermées à clé, si vous n'arrivez pas à les crocheter, un bâton de dynamite fera aussi bien l'affaire. Ramenez les crânes à Césarée. Il vous donne une nouvelle mission : les amener à Arthur Tyron à Racine Noire. Si vous avez trouvé la note dans la maison abandonnée, vous pouvez lui reparler pour lui signaler qu'il ne s'y trouve plus.

À ce niveau, les vendeurs de journaux signalent une révolte dans l'usine au 15, Chemin des 10 Menottes **(34)**. Vous avez le choix entre tuer l'agitateur ou discutez avec lui. Si vous voulez le sauver, contactez d'abord le gnome qui est avec la troupe devant l'usine, et pénétrez ensuite à l'intérieur pour convaincre Trogg de partir durant la nuit.

Il ne vous reste plus maintenant qu'à vous rendre chez Bastien. Le garde ne semble pas vouloir vous laisser passer. Si vous êtes persuasif, vous pouvez essayer de le convaincre que vous êtes un vieil ami. Vous pouvez aussi prévenir la destruction de la machine à vapeur. Glissez-vous dans l'usine **(35)** en évitant les gardes et attendez devant la porte de l'engin. Avancez l'heure à minuit, des bandits surgissent. Si vous préférez obéir à Duverger, celui-ci, pour vous remercier, vous donne une clé. Elle ouvre la porte d'un des caveaux du cimetière. À travers un long couloir truffé de pièges, vous atteignez la salle de service de la maison de Bastien. Empruntez alors pour chacun des membres de votre équipe un costume de serveur et montez à l'étage pour discuter avec lui. Vous apprenez trois faits : le véritable nom du gnome qui vous a donné la bague, la manière dont Bastien a découvert la machine à vapeur et la disparition du clan de la Montagne Noire. Il vous demande de le rechercher pour lui et indique sur votre carte la location.



CENDREBOURG

La première chose à faire à votre arrivée à la gare est de vous précipiter en **(2)**. Là un malotru est en train de tabasser un pauvre chien. Tabassez-le ou dédommagez-le, mais récupérez le chien. Celui-ci est un compagnon efficace sans qu'il ne s'ajoute au nombre d'aventuriers qui peuvent être dans votre groupe.

Théo la Flèche **(19)** a deux quêtes pour vous : la première consiste à tuer des cochons. Ils sont d'alignement bon alors attendez que vos compagnons leur tapent dessus si vous ne voulez pas perdre des points, la seconde consiste à transporter des pierres.

En **(22)**, Guillaume Fondépine vous parle de l'ordre d'Halcyon. Il porte un fusil que vous pouvez vouloir voler. Mais c'est un maître des armes à feu, donc ne le tuez pas si vous désirez qu'il vous entraîne.

À l'entrée du **(3)**, vous rencontrez le maire. La ville désire élever un monument. Suivez-le à l'intérieur du hall. Votre intelligence doit être au moins de 10 (pour être sûr de ne rien rater achetez une potion d'intelligence). Parlez au maire à la fin de la réunion.

Dans le chemin du Treillis **(8)**, un homme vous demande de récupérer une armure pour lui. Pénétrez dans la maison. Une araignée mécanique vous attaque et quand vous descendez au sous-sol, c'est le tour d'un robot. Évitez de les frapper avec vos armes si vous ne souhaitez pas qu'elles s'abîment. Remontez l'armure à son propriétaire.

Au 14, chemin du Treillis **(9)**, un auteur travaille sur un nouveau livre mais il ne veut rien dire dessus. Gardez-le dans un coin de votre mémoire, il sera important plus tard.

À l'entrée du cimetière **(18)**, un mage vous demande de récupérer l'objet qui est la cause de l'infestation de zombie. Allez dans la chapelle et descendez au sous-sol. Après avoir nettoyez les catacombes, vous découvrez l'objet. Ramenez-le. Si votre alignement est diabolique, le mage se joint à vous.

La suite au prochain épisode...

SOLUTION

Commandos 2

SUITE ET FIN

Voici la fin de Commandos 2, où la forteresse de Colditz vous donnera du fil à retordre. Dans ce niveau, faites très attention avec les sauvegardes, car si vous oubliez un livre bonus dans un coin, vous aurez du mal à remettre la main dessus étant donné l'ampleur de cette carte.



La forteresse de Colditz


11
12
10
9
8
2
1

SOLUCE COMMANDOS 2 (SUITE ET FIN)

LA FORTERESSE DE COLDITZ :

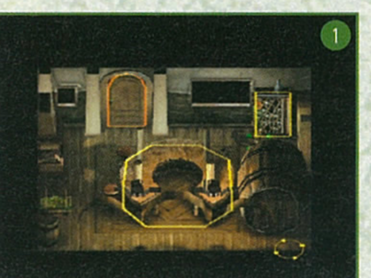


Point N°01 :
Placez votre béret vert dans la cabane puis prenez votre tireur d'élite et neutralisez les trois soldats qui sont dans son périmètre. Entrez ensuite dans la maison et assommez les deux soldats avant de fouiller les placards pour récupérer des bouteilles et des somnifères **(Photo 01)**.

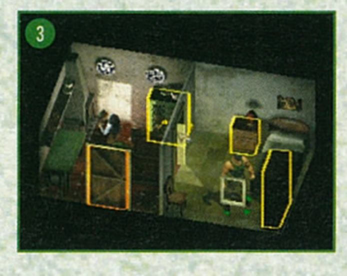
Point N°02 :
Placez-vous sur le pont et snippez le garde en faction sur le toit. Restez en positon, car deux autres gardes arriveront pour voir ce qui se passe et vous pourrez les shooter dans la foulée.
Shootez ensuite le sniper qui se trouve sur le mur de droite pour traverser le pont sans encombre.

Point N°03 :
Montez sur le toit de cette usine pour neutraliser le garde qui se trouve en haut.









Point N°04 :
Après vous être débarrassé des deux mécanos près du camion, entrez dans ce bâtiment pour récupérer vos deux premiers livres bonus ainsi que quelques items supplémentaires **(Photo 02)**. Passez ensuite dans la pièce suivante et neutralisez tous ses occupants pour fouiller la caisse où vous trouverez du poison qui vous sera utile pour la suite.

Point N°05 :
Balancez une bouteille de l'autre côté du mur pour endormir la sentinelle.

Point N°06 :
Placez votre béret vert derrière la serre, puis balancez un paquet de cigarettes et une bouteille avec le tireur d'élite afin que le béret vert élimine les gardes qui se trouvent dans le périmètre.

Point N°07 :
Fouillez toutes les maisons afin de récupérer le maximum d'items.

Point N°08 :
Faites ramper le tireur d'élite et le béret vert le long de l'écran sans vous faire repérer.

Point N°09 :
Avant d'entrer dans le village, éliminez les trois gardes qui se trouvent dans ce périmètre, mais faites attention aux snipers qui sont dans la forteresse.

Point N°10 :
Entrez dans cette petite baraque où vous trouverez trois autres livres bonus.









Point N°11 :
Entrez ensuite dans cette maison pour récupérer deux livres bonus.

Point N°12 :
Cette maison est très importante car vous y trouverez pas moins de sept livres bonus.
N'oubliez pas la petite maison qui se trouve juste derrière : vous y trouverez aussi trois livres bonus **(Photo 03)**.



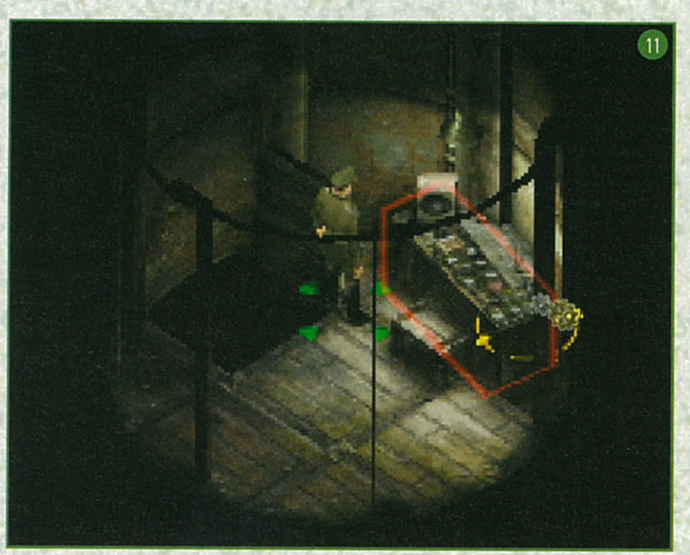


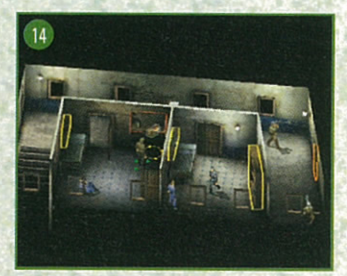


Point N°13 :
Éliminez les sentinelles qui se trouvent à proximité de l'église pour faire sortir votre espion, puis faites-lui endosser un uniforme d'officier. Il n'est pas nécessaire d'éliminer la patrouille pour poursuivre votre mission.
Lorsque vous entrerez dans la forteresse, vous verrez le voleur devant un peloton d'exécution **(Photo 04)**. Commencez par éliminer le soldat qui se trouve sur la gauche, puis parlez à l'officier pour détourner son attention. Balancez une fiole empoisonnée pour neutraliser les quatre soldats en douceur. Lorsque vous aurez libéré le voleur, passez par la petite porte qui se trouve sous les escaliers de droite lorsque vous serez entré dans la forteresse. Neutralisez le garde, puis passez dans la zone suivante où vous aurez trois gardes à neutraliser **(Photo 05)**. Entrez dans la pièce qui se trouve au premier sur la gauche de votre personnage et balancez une bouteille pour neutraliser l'officier **(Photo 05 et 06)**. Fouillez ensuite sa veste qui se trouve sur le portemanteau pour récupérer les documents. Passez ensuite par l'infirmerie où vous pourrez récupérer quelques items dans les placards **(Photo 07)**. Continuez votre



progression pour arriver dans une autre pièce où vous trouverez quelques items et des documents supplémentaires **(Photo 08)**. Avancez jusqu'à une porte cochère qui se trouve sur la droite lorsque vous serez sur les remparts, et passez-la pour vous retrouver dans une cour **(Photo 09)**. Prenez la première porte sur votre gauche pour trouver des sanitaires dans lesquels se trouvent des prisonniers **(Photo 10)**. Neutralisez les gardes et subtilisez leurs uniformes pour les redonner aux détenus afin que ces derniers puissent s'enfuir. Prenez ensuite la porte suivante et visitez tout l'immeuble pour libérer les prisonniers. N'hésitez pas à monter sur le toit pour libérer



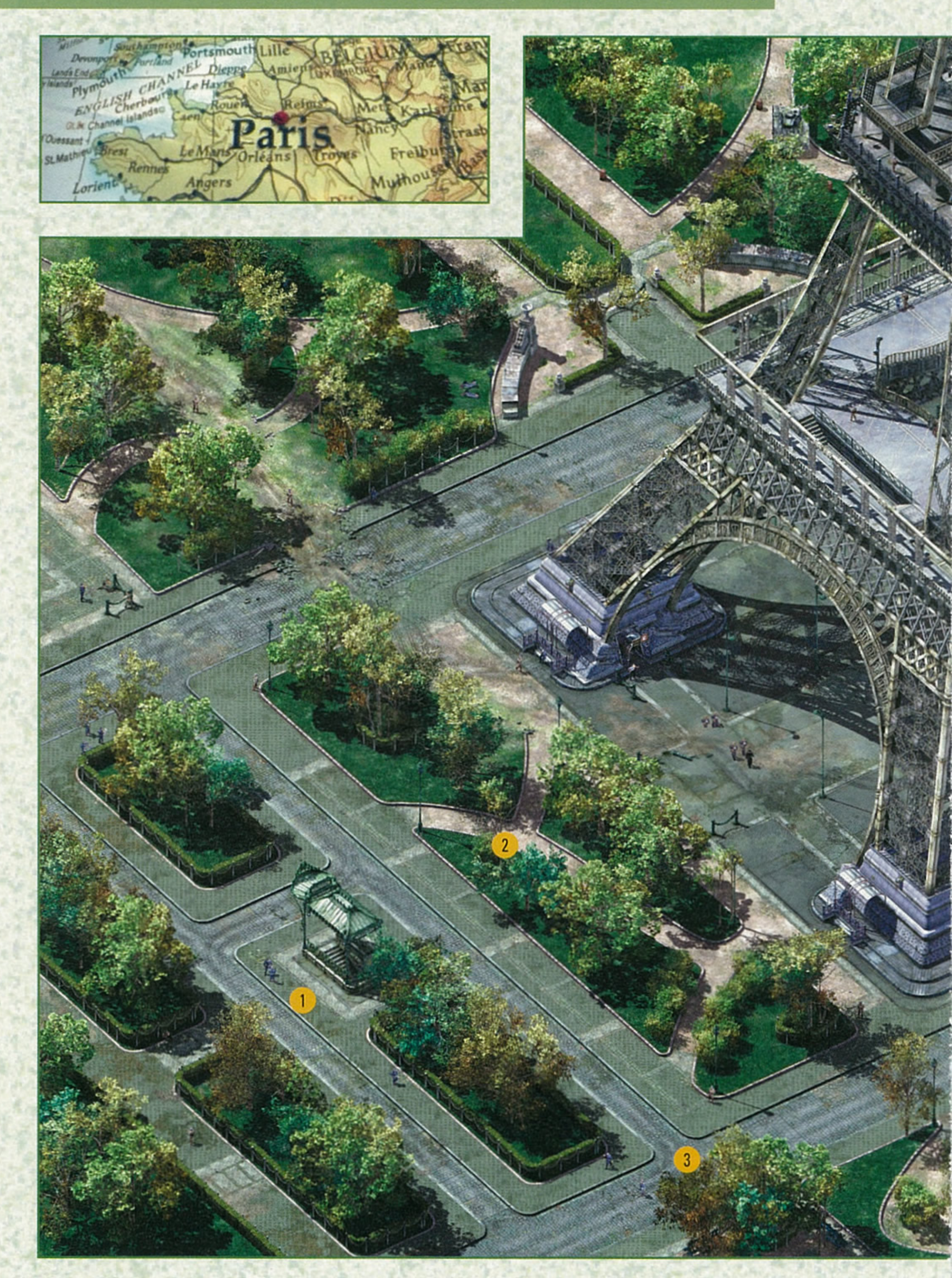











Portsmouth
Lille
Plymouth
ENGLISH CHANNEL
Dieppe
Le Havre
Cherbourg
Rouen
Caen
Reims
Nancy
Paris
Brest
Le Mans
Orléans
Troyes
Rennes
Angers
Lorient
Mulhouse
1
2
3

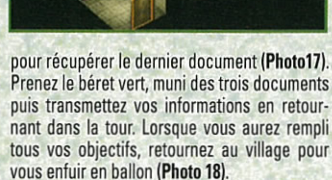

Paris
7
6
4
5





le peintre. Passez ensuite à la porte suivante et nettoyez cette tour, car tout en haut se trouve l'émetteur avec lequel vous devrez envoyer un message lorsque vous aurez réuni tous les documents **(Photo 11)**. Passez ensuite dans la salle de gym pour récupérer un livre bonus et délivrer les prisonniers **(Photo 12)**. Continuez à monter les étages pour récupérer trois autres livres bonus **(Photo 13)**. Continuez de monter pour arriver dans des cellules où vous trouverez quatre livres bonus **(Photo 14)**. Allez jusqu'à la salle de musique dans laquelle vous trouverez pas mal de prisonniers et deux livres bonus **(Photo15)**. Montez jusqu'au grenier où vous attendent deux prisonniers, puis redescendez dans la cour. Allez maintenant dans le réfectoire où vous trouverez deux prisonniers et un livre bonus **(Photo 16)**. Descendez ensuite au cellier où vous attendent deux livres bonus et un prisonnier. Fouillez le dernier bâtiment pour délivrer les prisonniers, puis retournez dans la cour où vous avez sauvé le voleur. Allez dans la grande salle de réception




pour récupérer le dernier document **(Photo17)**. Prenez le béret vert, muni des trois documents puis transmettez vos informations en retournant dans la tour. Lorsque vous aurez rempli tous vos objectifs, retournez au village pour vous enfuir en ballon **(Photo 18)**.


PARIS BRÛLE-T-IL ?

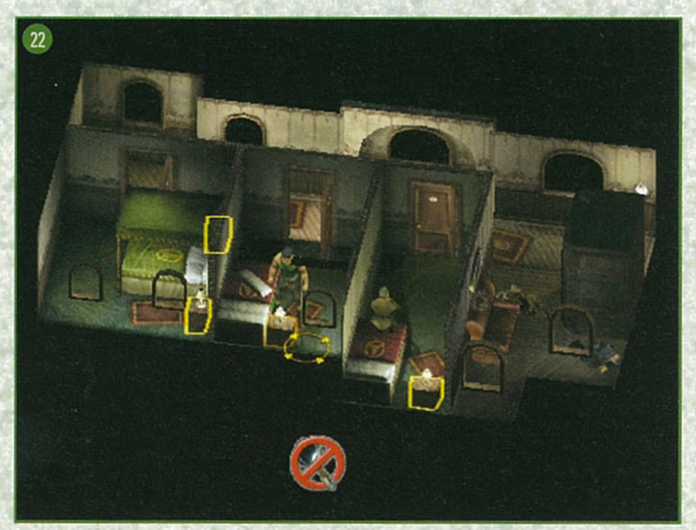
Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans cette station et n'oubliez pas de récupérer le livre bonus qui se trouve dans la poubelle près de l'escalier **(Photo 19)**.

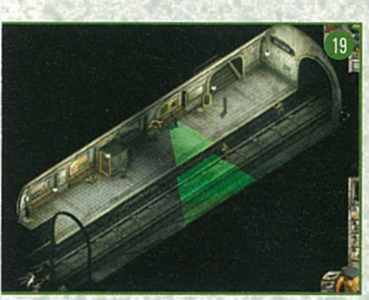


Point N°01 :
Commencez par neutraliser les deux soldats qui se trouvent à la sortie de la bouche de métro, puis la sentinelle qui patrouille juste en dessous.

Point N°02 :
Neutralisez l'officier qui patrouille dans le parc afin de récupérer son uniforme.

Point N°03 :
Faites le ménage à ce carrefour car vous allez y faire passer toute votre équipe.









Point N°04 :
Continuez le nettoyage et faites attention au tireur embusqué qui se trouve au pied de la tour Eiffel.

Point N°05 :
Occupez-vous ensuite des soldats qui se trouvent près du kiosque et récupérez le trousseau de clés que possède un des officiers. Vous pouvez leur tendre une embuscade pour gagner du temps.

Point N°06 :
Éliminez les soldats qui sont regroupés à cet endroit ainsi que la patrouille qui tourne dans le square juste derrière.

Point N°07 :
Récupérez les mines anti-chars pour faire sauter les blindés qui patrouillent dans ce niveau.

Point N°08 :
Neutralisez le soldat qui monte la garde ainsi que celui qui patrouille devant l'immeuble, puis faites entrer votre espion par la première porte qui se trouve sur la gauche. Une fois dans la pièce, récupérez le livre bonus derrière le comptoir puis occupez-vous des soldats avec l'aide de votre artificier **(Photo 20)**. Montez ensuite au premier avec l'ascenseur pour neutraliser tous les gardes et récupérer deux livres bonus **(Photo 21)**. Montez à l'étage supérieur et procédez de la même manière pour récupérer deux autres livres bonus **(Photo 22)**. Continuez votre ascension pour prendre contact avec Natasha qui vous transmettra de nouveaux objectifs **(Photo 23)**. Faites descendre toute votre équipe et passez à l'entrée suivante où vous aurez un peu de ménage à faire **(Photo 24)**. Montez ensuite à l'étage pour remplir une partie de vos objectifs **(Photo 25)**. Liquidez les officiers puis désamorcez la bombe. Montez à l'étage suivant pour récupérer deux autres livres bonus. Terminez par le dernier étage où vous attend un autre livre bonus **(Photo 26)**. Redescendez avec votre équipe et prenez l'officier pour sortir à l'arrière du bâtiment. Vous allez maintenant entrer dans la seule partie de cet immeuble accessible par l'arrière **(Photo 27)**. Entrez et fouillez le meuble qui se trouve à la réception pour récupérer un livre bonus. Montez à l'étage pour récupérer un autre livre bonus dans l'armoire de droite **(Photo 28)**. Continuez à monter pour arriver dans une bibliothèque dans laquelle vous trouverez quatre livres bonus **(Photo 29)**. Grimpez jusqu'à l'atelier de peinture pour récupérer un autre livre bonus sur l'étagère du fond. Si vous avez besoin d'un chalumeau, vous en trouverez un sur le toit dans une caisse, sinon redescendez au rez-de-chaussée pour aller chercher le dernier livre bonus qui se trouve derrière le comptoir du bar dans le petit meuble **(Photo 30 et 31)**. Il ne vous reste plus maintenant qu'à donner les clés à Natasha afin qu'elle monte au sommet de la tour pour transmettre le message **(Photo 32)**.

Capt'ain Ta Race...


25

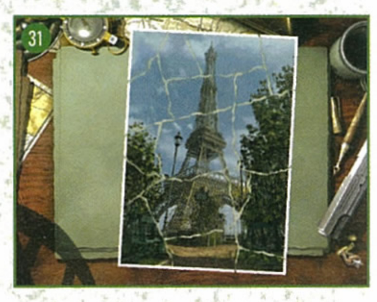

26


27


28


29


30


31


32

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Quand tout va de travers, que les boyaux se nouent... Quand la gorge se dessèche et que l'angoisse du blocage monte, que la tête, sans espoir, frappe le clavier, jouer devient très inconfortable. Mais, que faire ? Courir aux toilettes ? Brûler un cierge à sainte Rita des causes perdues ? Piller le chocolat ? Souriez... Grâce au remède magique du prof Maboulette, plus de tracas, fini l'embarras. Vite, vite, une dragée d'En Détresse et des myriades de bulles rafraîchissantes dégagent les bronches, purgent les énigmes, débouchent les portes secrètes. En Détresse fait du bien là où ça coince. Envoyez vos feuilles de diagnostic à : En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou crack@joystick.fr. Si vous connaissez des remèdes, envoyez-les aussi.



FALLOUT 2

Bonjour, je vous demande de l'aide pour le jeu « Fallout 2 ». Qu'est-ce que je dois faire ? De plus, si vous aviez quelques codes pour ce jeu, je ne suis pas contre. Merci d'avance.

Réf.: N°13301, Damien

LOUVRE : L'ULTIME MALÉDICTION

Au seecouuuuurs! « Censuré »! Voilà, je suis bloquée dans le Louvre l'ultime malédiction. Je suis dans la petite galerie où il y a des tableaux. J'ai cliqué sur quatre tableaux (Louis XI, François 1er, Charles VII, François II) pour ouvrir le passage secret, et je l'ai entendu s'ouvrir, mais je ne trouve pas ce passage secret ! Aurais-je loupé quelque chose ? Merci par avance.

Réf.: N°13302, Fabienne

COMMANDOS 1, TOMB RAIDER 3

Bonjour, j'ai deux questions à vous poser : dans « Commandos, derrière les lignes ennemies », mon problème se situe dans la deuxième mission. Après avoir fait traverser mon escouade et neutralisé la sentinelle, comment faire exploser le réservoir sans attirer l'attention des Allemands ? Dans Tomb Raider 3, une fois dans le quartier « Haute sécurité », après avoir inondé les toilettes, que faire pour progresser dans le niveau ? Merci pour vos réponses.

Réf.: N°13303, Creosote

FINAL FANTASY VIII

Squall ! Squall ! réveille-toi ! Ah non pas ça ! PITIÉÉÉ ! Eh oui, une fois de plus, Squall et Cie n'ont pas pu résister aux sorts dévastateurs d'Adel au début du 4e CD de Final Fantasy VIII. Alors, je lance un appel désespéré aux combattants sans limites qui ont vaincu cette sorcière. Comment faire ? Quels sorts dois-je lancer sans risque de blesser Linoa ? Combien de points de vie à cette fichue sorcière ? Je vous supplie de m'aider. D'avance merci, et que la force soit avec vous !

Réf.: N°13304, Obi-Wan

ARCANUM

Voilà, après avoir parcouru la carte en long, en large et en travers, rempli plus de 27 pages de mon livre des quêtes, sauvé une bonne centaine de personnes (j'ai une réputation de +99) et créé un personnage maîtrisant à merveille la technologie, de niveau 50 de surcroît, j'ai un petit problème : à la recherche des ruines de Vendigroth, je me suis retrouvé bêtement bloqué à Tulla, la cité des mages, devant l'énigme tordue des arcanes de magie. J'ai effectivement attendu minuit que le fantôme apparaisse, mais là je sèche. J'ai essayé des tonnes de combinaisons avec les symboles, malheureusement aucune ne marche ! Je sais qu'en tuant Narusdin, il me téléporte dans le « Néant », cependant j'aimerais éviter d'en arriver à de telles extrémités, car je veux finir le jeu avec la réputation au maximum, juste pour voir. Si quelqu'un connaît la solution de cette énigme, qu'il m'explique clairement comment faire pour redonner la parole à ce fantôme ; c'est vraiment idiot car je subodore que le jeu est presque fini ! Je vous en remercie d'avance. - Ahhhhhhhhh. Horreur et damnation éternelle sur mon clan de nain. Après des heures sur ce jeu magnifique qu'est Arcanum et le passage au niveau 50, je n'évolue plus. C'est quoi ? Un bug, ou un blocage fait par les éditeurs ? Comment y remédier ? Aidez un pauvre nain en détresse.

Réf.: N°13305, JB, Raptor le nain

MONKEY ISLAND 4

Bonjour à tous les joueurs et joueuses. Je suis dans le premier acte de Monkey Island 4. J'ai été voir le revendeur de parfum, et là, il faut que je récupère une prothèse de main, chez le prothésiste. Je crois qu'il faut employer la boîte à musique, mais comment ? Toutes mes tentatives ont été ratées jusqu'à présent. J'y arrive pas ! Merci pour le coup de pouce.

Réf.: N°13306, Marty

FALLOUT

Salut à tous ! je souhaiterais prendre un peu de votre temps, afin que vous me donniez un conseil, pour le classique Fallout : arrivé dans la base militaire des mutants, j'ai exploré les trois niveaux, sans parvenir à trouver l'interrupteur qui arrête les faisceaux jaunes, et je suis désespéré d'être bloqué si près du but. Aidez-moi ! merci d'avance, et bon courage à tous.

Réf.: N°13307, Dim



STARSHIP TROOPERS

Réf.: N°12803, Nicolas

'ARDE À VOUS!!! Lieutenant Tromp à la rescousse ! Cessez immédiatement vot' manège hystérique, sans quoi, je vous mets

illico aux arrêts, moi ! Du nerf, que diable... Et ça se prétend un vétéran des guerres arachnides, pshhhhh... Si je devais réussir dans Hell's Razor, j'sais pas moi. J'frais bien un coup comme ça : pour amorcer l'auto-destruction, c'est simple. Une fois que le major Bishop sera entré dans le Biolab, il va t'annoncer que la base est salement déglinguée, et que vu que l'auto-destruction est également totalement naze, il faut sacrifier un « volontaire » pour faire « Boum » en mode manuel. Tu choisis un de tes hommes (par exemple parmi les renforts de début de mission) et tu le laisses bêtement tout seul. Tu n'as plus qu'à rejoindre avec le reste de l'équipe, le point de récupération, au sud-est du biolab, contacter l'équipe d'évacuation et bye, bye, trou à rats. Pendant ce temps, ton héroïque soldat se fait péter la base tout seul comme un grand, et s'explose façon puzzle par la même occasion. Plus qu'à le proposer pour le mérite militaire, à titre posthume. Alors, c'était pas si dur ! Pffff.

Tromp

DEEP SPACE NINE : THE FALLEN

Réf.: N°12906, Fred

Cher Fred, je vais essayer de t'aider. Je ne sais pas ce que tu as oublié de faire, mais voilà comment je me suis débrouillée dans ce secteur. Dans le cinquième épisode avec Kira, quand tu seras arrivé dans la grande salle qui contient plein plein de containers, va prendre l'ascenceur vers le haut. Normalement, un type t'y a précédé et ce type déclenche l'alarme. Débarrasse-toi des ennemis qui vont arriver et désactive l'alarme avec ta carte d'accès récupérée un peu avant (tu as déjà dû l'utiliser une fois sur un autre lecteur de cartes). Dans la salle, tu trouveras une femme par terre, que tu peux épargner si tu veux. Va à l'autre ascenseur, appelle-le et prends-le. Là, tu as droit à une grosse bataille (tire sur les cylindres explosifs pour faire plus de dégâts aux ennemis). Une fois que tu auras fait le ménage, repère le rebord avec une grille au sol. Traverse cette grille pour accéder au terminal. Ce terminal permet de débloquer une porte au niveau du dessus. Monte à l'étage supérieur avec un des ascenseurs, et cours te mettre à l'abri dans le petit passage. Calcule bien ton timing et cours vers la porte de gauche. Voilà, tu trouves du matériel et un flingue. Quitte la pièce et cours vers la gauche, vers l'autre porte. Dans cette salle, tu trouveras le reste de ton matériel (tricorder, phaser...). Il faut que tu ressortes par la grille dans cette pièce et... à toi de jouer. Je t'embrasse bien fort moi aussi, tu en auras bien besoin pour la suite.

Major Sayira

FINAL FANTASY VIII

Réf.: N°13101, Khazâd Imladris et Gonnhirrim Istaridûr

Les Timber Maniacs servent à donner des informations à Selphie pour son site sur les ordinateurs de la salle de cours de la BGU, site consacré à Laguna. Pour les Limit Breaks, Selphie n'en a qu'une dès le départ, qu'elle peut utiliser sans avoir à puiser dans son propre stock de magie. Pour Squall, il a quatre Limit Breaks différentes qui correspondent aux coups ultimes qu'il porte à la fin de son Renzokuken. Ces différentes Limits s'obtiennent en modifiant l'arme de Squall : « Lamineur » est obtenu dès le début avec son arme de base. La Limit « Atomiseur » s'obtient en achetant la Dragon Blade (muni du magazine Fanzine du Fana de Flingue de mai, d'une corne et de huit enclumes). «Déflagration» s'obtient avec le Katana (magazine du mois de juillet, un fémur, deux molaires et douze enclumes) et « Lionheart » s'obtient avec l'épée du même nom (1re édition du magazine, un adamantine, quatre lochness et douze balles pulsar). L'arme Omega est une Guardian Force qui s'appelle Minotaure. Elle se trouve dans la citadelle d'Ultimécia à la fin du jeu et c'est également là que se trouve la cloche, après le pont de la salle au piano. Stockez votre groupe principal près de la fontaine, et avec l'autre allez sonner la cloche. Changez de groupe et entrez dans l'église pour affronter Minotaure.

SV

MAX PAYNE

Réf.: N°13109, Chris Payne

Ah ! tu joues à Max Payne, c'est bien. Ce jeu est très bien, super ! Bon je vais t'aider. Tu es coincé à l'endroit le plus difficile du jeu. Moi aussi je n'ai pas trop capté, et puis j'ai analysé la situation : un pont, une remorque calée avec un morceau de bois sous sa roue pour l'empêcher de partir, et là... BINGO ! j'ai eu l'idée fantasmo-Paynique de tirer sur ce morceau de bois ! Et là, content de mon coup, j'ai été me coucher (je plaisante). Voilà la soluce mon ami Chris. Tu tires sur cette cale et tu pourras continuer ton chemin par ce pont autrefois relevé. Sers-toi de la lunette de ton fusil de sniper, si tu ne la vois pas bien, la cale. Vois-tu, Max Payne est à l'extrême opposé de la plupart des FPS du moment. Entends par là, que si tu es bloqué, c'est que tu as dû oublier de tirer dans quelque chose. Si tu bloques plus loin, repenses-y, c'est sûrement le même genre de truc. J'aimerais être rendu à ton niveau pour reprendre un MAX de plaisir, mais étant un dévoreur de boîtes format DVD, j'ai fini le jeu aussi vite que j'ai déboursé ma tune. Si tu aimes Max Payne, je te conseille le mod Ultimate-V6 qui est le mod le plus abouti à ce jour avec des animations de kung-fu inédites, une bonne quinzaine d'armes nouvelles et des effets super cool du genre « saute en arrière » et le Max fait un saut périlleux arrière avec une goutte de bullet-time (maxpaynecenter.com).

Red Max P, Pollux, Daniel, Drealmer, Tyler_yi, ShagShaG, Xsi, etc.

ATLANTIS 2

Réf.: N°13202, Namor

Salut Namor. Quand tu retournes en Chine, après un petit voyage à la deuxième pyramide, tu vas effectivement aller de nouveau dans la salle du dragon. Pour ta porte, en principe, tu n'as pas à te recoller l'énigme de la tortue. Je crois bien me rappeler que tu n'as rien de particulier à faire. Sinon seulement suivre la seconde ligne jaune (regarde bien, elle est fine) sur la gauche de l'autel. Pour entrer dans l'autre porte secrète (et oui, il y en a deux). Fais-toi petit, et rentre droit dans le mur. Si ça ne marche pas, réessaye en te décalant un peu sur la ligne. Je n'ai pas eu de problèmes particuliers à cet endroit. Courage, tu n'es plus très loin de la fin de ce magnifique jeu. Bonne chance.

Grosnours

RED FACTION

Réf.: N°13203, RedTom

Tout d'abord bonjour, je suis content de voir un fidèle joueur de Red Faction. J'ai la solution à ton problème. Tu dois rentrer et sortir plusieurs fois de la pièce, jusqu'au moment où tu verras un bonhomme (Eos) en train de tirer sur le boss. Ensuite, rentre à nouveau dans la pièce en essayant de monter une espèce d'escalier (à l'étage du dessus) puis de là, prends ton sniper et tire plusieurs fois, mais ne fais pas trop durer l'action, sinon il peut te tuer. Quand son champ de force violet aura disparu, alors il suffira que tu tires quelques fois encore et quand il sera bien mort, il y aura une scène cinématique. Autre possibilité : tu tentes l'attaque frontale au gros calibre (et pourquoi pas au lance-flammes), mais là, tu as intérêt à bien esquiver les salves du boss. Sers-toi du son qu'il émet, pour anticiper ses tirs, puisqu'il y a un bruit correspondant au rechargement de l'arme du boss. Esquive ses tirs, assaisonne, esquive, etc. jusqu'à ce que le bouclier violet lâche. Le plus dur est fait ! Pendant l'attaque, essaye de détourner l'attention du méchant vers toi, parce que sinon ton allié risque de trinquer (il n'est pas très doué pour éviter les décharges d'énergie que lui balance le boss, lui).

PRU999, RedMac

Jeux Crack

Les jeux sur ordinateur, à Joystick, nous sommes tombés dedans tout petits... Rien d'étonnant à ce que bidouille, bricole, codes et autres trafics de patches artisanaux nous soient familiers. En espérant que tous ces trucs, patiemment assemblés et vérifiés, vous faciliteront la vie lors des passages pénibles ; ou plus simplement, vous aideront à mieux vous amuser dans vos jeux favoris. Nous vous souhaitons, une ludique et très excellente année 2002 à toutes et tous. N'oubliez pas, les Jeux Crack, c'est avant tout votre rubrique. Pour toute suggestion, critique, idée, réaction, déclaration, etc. écrivez à : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou expédiez un courrier électronique à l'adresse internet : crack@joystick.fr

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Agent Blazkowicz, bon retour aux opérations ! Dans cette fichue guerre mondiale, nous avons un gros problème. Certains des plus sinistres savants fous du troisième Reich viennent de mettre au point de nouvelles armes secrètes destructrices. Vous devez absolument neutraliser cette menace. Pour vous aider dans cette difficile mission, voici une caisse complètement bourrée d'équipements et de cheats divers. Codes pour la version française de Return To Castle Wolfenstein 1.0.0 en clavier azerty.

ACCÉDER AU MODE DE TRICHE

Si vous exécutez le jeu de son icône du bureau, il ne faut pas installer initialement RTCW avec le chemin d'accès par défaut pour obtenir le « cheat mode ». En effet, ce type d'installation empêche l'utilisation des codes. Pour contourner le problème, procédez de la manière suivante.

- Mettez en sécurité vos sauvegardes de jeu (vous les recopierez plus tard dans votre nouveau jeu). Désinstallez complètement le jeu et refaites une nouvelle installation. Arrivé à la boîte de choix de localisation de destination, cliquez sur le bouton « Parcourir » et saisissez un nouveau chemin d'installation de type : X:\RTCastleWolf, en remplaçant X par un nom d'unité (autre que C:) où vous avez assez de place (D:, E:, F: etc.). Finissez normalement l'installation du jeu en acceptant la création du raccourci bureau.
- À présent il faut activer le « mode triche ». Au bureau Windows, allez cliquer sur l'icône « solo » du jeu avec le bouton gauche, et sélectionnez « Propriétés » puis onglet « Raccourci ». Dans la ligne « Cible », vous verrez le chemin d'accès au programme (il faut absolument que ce chemin d'accès ne soit pas entre guillemets, ce qui est le cas si vous installez avec le chemin par défaut, au lieu de le modifier). C'est là que, derrière « X:\RTCastleWolf\WolfSP.exe », vous devez ajouter le paramètre : « +set sv_cheats 1 » séparé par un espace. Cliquez sur « Appliquer » puis « OK », et voilà.
- Démarrez le jeu par le raccourci modifié et lancez une partie. Pendant le jeu, appuyez sur la touche « petit 2 » au-dessus de Tab, pour faire apparaître la console, et tapez l'un des codes de la liste qui suit (effacez d'abord le 2 de la ligne de saisie), puis appuyez à nouveau sur « petit 2 » pour retourner à la partie.

NB : Si vous rencontrez le message « cheat not enabled », il faut faire une sauvegarde de la partie en cours, sortir au bureau, et relancer RTCW à nouveau avec cette sauvegarde, pour que le mode triche s'active. Respectez les espaces, slash et soulignés quand il y en a.

CODE	FONCTION
/god	Mode invincible. Activé/Désactivé
/notarget	Invisibilité aux ennemis (plus d'attaques) Act./Désact
/give health	Santé au maximum
/noclip	Mode passe-murailles activé/désactivé (plus de clipping)
/give all	Donne toutes les armes et munitions
/give ammo	Munitions à bloc pour toutes les armes
/give armor	Met le niveau d'armure à 100
/give stamina	Donne +20 points d'endurance
/nofatigue	L'endurance devient infinie (plus de fatigue). Act./Désact
/kill	Suicide
/quit	Quitter le jeu direct, sans confirmation
/cmdlist	Liste les commandes système
/serverinfo	Affiche les informations de configuration serveur
/toggle cg_draw2d	Mode sans affichage du HUD, Act./Désact
/toggle cg_drawfps	Affiche les images/seconde. Act./Désact
/cg_FOV XXX	Change votre champ de vision (remplacer XXX par un nombre supérieur à 10, 140 par ex.). Ce code saisi sans paramètre, affiche la valeur du paramètre en cours.
/g_gravity XXX	Change la gravité du jeu (remplacer XXX par un nombre. 50 très faible gravité, 800 gravité normale). Ce code saisi sans paramètre affiche la valeur du paramètre en cours.
/g_speed XXX	Change la vitesse de déplacement. Plus le nombre XXX est élevé, plus la vitesse est grande (par ex. 500 rapide, 320 normal)
/toggle r_fullscreen	Affichage du jeu dans une fenêtre ou en plein écran. Act./Désact. Redémarrer le jeu pour obtenir l'effet.
/give XXXX	Donne l'arme ou l'équipement désiré. Avec XXXX à choisir dans la liste partielle qui suit : colt Colt 45, panzerfaust Lance-roquettes, Thompson Mitraillette thompson, mp40 Le mp40, mauser rifle Fusil mauser, Flamethrower Lance-flammes, Sten Mitraillette sten grenade, Health Petite trousse de secours, large health Grande trousse de secours

CHANGER DE NIVEAU

/mapname	Affiche le nom du niveau de jeu en cours.
/dir maps	Affiche une liste des noms de niveaux disponibles.
/spdevmap XXXX	Pour aller au niveau

désiré, avec le nom de niveau XXXX à choisir dans la liste partielle suivante : escape1, escape2, tram, forest, village1, village2, crypt1, crypt2, church, boss1, rocket, dam, castle, chateau, dark, dig, baseout, assault, trainyard, norway, xlabs

/devmap XXXX Pour aller au niveau désiré, avec le nom de niveau XXXX à choisir dans la liste partielle qui précède. Notez que /devmap permet d'accéder au niveau, sans monstres ou animations (pratique pour une visite détaillée).

EVIL TWIN : CYPRIEN'S CHRONICLES

Cyprien est enfermé dans son monde imaginaire, tellement beau mais vraiment terrifiant par moments. Aidez-le à vaincre ses idées noires et ses ennemis, grâce à ces codes de triche pour la version française 1.0 Azerty, d'Evil Twin.

Pour activer les cheats : Une fois le jeu lancé, allez au menu principal, puis dans le menu « Cheat Mode ». Choisissez l'option que vous désirez valider (avec les flèches et la touche espace). Quand le message « Entrez votre Cheat Code » apparaîtra, saisissez la séquence de touches correspondantes, parmi la liste qui suit (attention, si vous avez redéfini les commandes clavier, il faudra employer vos équivalents). Quand la saisie est réussie, une encoche jaune apparaît à côté du code validé. Ressortez (par Ctrl gauche) du menu cheat, lancez ou continuez une partie, et voilà.

VIES INFINIES ET ACCÈS TOUS NIVEAUX

Touche de saut, Touche action, Touche vue à la 1ère personne, Touche de saut, Touche de tir, soit : Espace, Maj gauche, Tab, Espace, Ctrl Gauche.

VISEUR

Touche de tir, Touche de tir, Touche de saut, Touche vue à la 1ère personne, Touche action, soit : Ctrl Gauche, Ctrl Gauche, Espace, Tab, Maj gauche.

SNIPE

Touche action, Touche de tir, Touche de saut, Touche de vue à la 1re personne, Touche de tir, soit : Maj gauche, Ctrl Gauche, Espace, Tab, Ctrl Gauche.

MEGA

Touche de tir, Touche de vue à la 1ère personne, Touche de vue à la 1re personne, Touche d'action, Touche de saut, soit : Ctrl Gauche, Tab, Tab, Maj gauche, Espace.

TIRS RAPIDES

Touche d'action, Touche de vue à la 1re personne, Touche de saut, Touche de vue à la 1re personne, Touche de tir, soit : Maj gauche, Tab, Espace, Tab, Ctrl Gauche.

REBONDS

Touche de tir, Touche d'action, Touche de tir, Touche de vue à la 1re personne, Touche de saut, soit : Ctrl Gauche, Maj gauche, Ctrl, Gauche, Tab, Espace.

GHOST RECON

À la tête de votre équipe de soldats d'élite : les fantômes, c'est toujours à vous de résoudre les missions d'infiltration les plus délicates. Mais, malgré votre subtilité et votre efficacité, il y a des moments où une aide serait la bienvenue. Heureusement, moyennant quelques codes, la situation devrait tourner à votre avantage. Codes pour Ghost Recon en v. 1.0 française, clavier azerty.

- Commencez par lancer le jeu, et démarrez une partie (mode campagne), puis appuyez sur la touche [Entrée] du pavé numérique pour faire apparaître la console de saisie. Tapez le code désiré, puis utilisez la touche Echap pour revenir au jeu.

CODE	EFFET
Ammo	Munitions illimitées. Activé Désactivé.
Shadow	Invisibilité pour le personnage principal. Act./Désact.
TeamShadow	Invisibilité pour tout le groupe. Act./Désact.
Superman	Invincibilité pour le personnage principal. Act./Désact.
TeamSuperman	Invincibilité pour tout le groupe. Act./Désact.
Refill	Recharge toutes les armes en munitions.
Run	Augmente la vitesse de déplacement. Act./Désact.
Mark	Crée une marque virtuelle (pour téléport) à l'endroit désiré.
Teleport	Téléporte à l'endroit marqué précédement grâce à « Mark ».
Autowin	Mission réussie, bien que les objectifs soient incomplets.
Quit	Quitte le jeu direct, sans confirmation.
God	Allume un incendie au sol et vous projette en l'air à grande hauteur.
Cisco	Réussit un objectif de missions à la fois. Retapez la commande plusieurs fois pour compléter la mission.
Boom	Une explosion ébranle le sol sous vos pieds.
ToggleShowFrameRate	Affiche le nombre d'images/sec.Act./Désact.
Chickenrun	Affiche le message « Jeff loves chicken! ».

ALIENS VS PREDATOR 2 (Cheat)

Que vous soyez un Marine, un Prédator ou de la corrosive famille Alien, c'est à un combat sans merci sur une planète pourrie que vous êtes destiné. Votre survie sera sûrement bien meilleure, à l'aide de quelques codes secrets prévus pour la V.F. 1 azerty d'Aliens vs Prédator 2. Pour utiliser les codes, lancez le jeu et démarrez ou chargez une partie. Puis appuyez sur la touche Entrée pour qu'une fenêtre « message » s'ouvre en bas de l'ecran. Tapez l'un des codes de la liste, et validez par Entrée. Attention, le <cheat> fait partie intégrante des codes (y compris les signes supérieur et inférieur, et l'espace le séparant de la seconde partie du code). Si le code est saisi correctement, vous entendrez le bruit de l'écran d'invisibilité des Prédators. Note : Pour obtenir le caractère « < » appuyez sur Maj + « ? ». Pour obtenir le caractère « > » appuyez sur Maj + « ; ».

CODE TRICHE FONCTION

<cheat> mpcanthurtme : Mode Dieu, invincibilité. Act./Désact.

<cheat> mpsixthsense : Mode passe-murailles (pas de clipping). Act./Désact.

<cheat> mpschuckit : Donne toutes les armes, munitions et armure à bloc.

<cheat> mpicu : Passe en vue externe, de derrière. Act./Désact.

<cheat> mpsmithy : Niveau d'armure et de santé au maximum.

<cheat> mpdoctordoctor : Niveau de santé au maximum.

<cheat> mpkohler : Réserve de munitions au maximum.

<cheat> mpstockpile : Réserve de munitions au maximum.

<cheat> mpbeamme : Redémarre le niveau en cours, aux conditions initiales.

<cheat> mptachometer : Affiche infos système en bas d'écran. Act./Des.

<cheat> mpsizeme : Affiche paramètres système en bas d'écran. Act./Des.

<cheat> mpgrs : Affiche infos de rotation en bas d'écran. Act./Dés.

<cheat> mpgps : Affiche infos de position en bas d'ecran. Act./Dés.

<cheat> mplightadd : Active l'amplificateur de lumière.

<cheat> mpmorph [Type de skin] : Change la peau de votre perso en [Type de skin] à choisir dans la liste partielle suivante. Attention, il faut déjà que la nouvelle peau choisie soit présente dans le niveau en cours.